

La superficie che voglio io!

Rappresentare una superficie non è mai stato un compito facile, se si considera che questa è definita in uno spazio a tre dimensioni e noi abbiamo a disposizione uno schermo che dispone come è risaputo di due sole coordinate. Il semplice programma C++, a cui è allegata una leggibile documentazione si occupa proprio di questo. Analizzare questo codice può servire a capire i metodi grafici per la rappresentazione di funzioni in \mathbb{R}^3 . Non badate alla risoluzione grafica dell'esempio, è il contenuto quello che conta!